Книга Мастера

Главы 2-4
Переводчик: Nalia
Корректор: Ася

DRAGON AGE

ГЛАВА ВТОРАЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАВИЛ

Теперь, когда вы поняли, какова роль ДМа в игре, пришло время дать несколько общих советов касательно правил. Для начала вы должны прочитать *Книгу Игрока*. О большинстве основных правил игры рассказано там; особое внимание стоит уделить *Главе 6: Игра*.

БРОСКИ НА СПОСОБНОСТИ

Как вам уже стало ясно из Книги Игрока, бросок на способности– сердце механики *Dragon Age*. Большая часть моментов по ходу игры, когда мы бросаем кубики– именно броски на способности; так что одна из главных задач ДМа– научиться делать их своевременно и толковать результат правильно, не позволяя приключению застопориться. Вместо того, чтобы давать вам огромный список возможных действий и модификаторов на каждую ситуацию, *Dragon Age* предоставляет простую, но сбалансированную систему, на основе которой можно соорудить любую компанию. Это означает, что броски придётся делать часто, однако их механика достаточно гибкая, чтобы разрешать большинство проблем быстро и легко.

Общий обзор бросков на способности вы найдёте в *Главе 6 Книги Игрока*, однако позвольте нам вновь повторить основы. Для броска на способность используются три шестигранных кубика (3к6). Из трёх кубиков два одинакового цвета, а третий отличается от них. Последний называется Кубиком Дракона.
Бросок делается так: кидаются все три кубика, выпавшие на них результаты складываются, затем прибавляется Способность и ещё 2, если у героя есть соответствующий фокус.

Бросок = 3к6 + Способность + Фокус

Результат броска на способность сравнивается с заданной сложностью (TN) в случае Простого Броска или с броском другого персонажа в случае Встречного Броска. Бросок считается удачным, если результат равен или превосходит сложность – в случае Простого Броска, или результат броска противника– в случае Встречного. Число, выпавшее на Кубике Дракона, показывает степень успеха; также если результаты Встречных Бросков с обеих сторон равны, то по победителем считается тот, чей Кубик Дракона больше.

Когда в *Dragon Age* требуется сделать бросок, вы, как ДМ, должны вначале ответить для себя на следующих три вопроса:

- Какую способность с фокусом добавить?
- Сколько времени займёт действие?
- Каковы ставки?
- Каковы будут последствия провала?

Давайте ответим на эти вопросы по очереди.

КАКУЮ СПОСОБНОСТЬ С ФОКУСОМ ДОБАВИТЬ?

Когда игрок пытается сделать нечто, имеющее изрядную долю вероятности провала, потребуйте от него бросок на способность. Очень простые действия, или такие, что вы совершаете каждый день (прочитать листовку для грамотного героя, войти в таверну), не требуют броска. Сначала игрок должен ясно обрисовать, что он собирается делать; после этого вы решаете, на какую способность будет делаться бросок и какой фокус добавляться. Например, если герой собирается вышибить дверь, то потребуйте бросок на Силу (Мощь). Всего способностей восемь штук, и, выбирая нужную, полагайтесь на интуицию. Помните, что каждая из способностей охватывает довольно широкую сферу деятельности.

Затем необходимо обдумать, какой фокус стоит взять для броска. Иногда это очевидно: если герой крадётся по переулку, нужен бросок на Ловкость (Скрытность). В другие моменты неясно, какой фокус нужен и нужен ли он вообще. В таком случае прибавляется только способность. Можете также прислушаться к советам игроков; если игрок даёт чёткое обоснование, почему должен быть взят фокус, позвольте ему сделать это.

Другая важная вещь, которую нужно запомнить– иногда, в случае Встречного Броска, участвующие в нём герои будут делать броски на разные способности и фокусы. Например, торговец может попытаться выманить у приключенца несколько лишних монет за новый щит, сверх приемлемой цены. Торговец будет делать бросок на Общение (Торговля), тогда как приключенец– на Волю (Самоконтроль).

Обычно бросок на способность позволено делать каждому персонажу. Но, бывает, что для совершения действия нужны особые знания или умения. В этом случае потребуйте для броска наличие определённого фокуса: например, бросок на Разум (Магия требуется). Герой, который пытается сделать бросок, не имея данного фокуса, автоматически его проваливает.

СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ЗАЙМЁТ ДЕЙСТВИЕ?

Действие, которое отождествляется с броском, может занять несколько секунд, или часов, или даже дней, в зависимости от того, какую цель преследует персонаж. Когда идёт повествование, действия, как правило, более растянуты во времени. Например, если персонаж игрока опрашивает горожан, пытаясь напасть на след злодея, то на это уйдёт по крайней мере час. В бою, напротив, следить за временем очень важно. Помните: раунд длится 15 секунд, и за это время персонаж может совершить либо одно основное и одно дополнительное действие, либо два дополнительных действия. Исходите из этой градации, когда нужно решить, сколько времени занимает то или иное действие. Длинные действия могут потребовать и большого, и малого действия, или даже растянуться на несколько раундов.

И, наконец, есть броски на способности, которые являются реакциями на что-либо. К примеру, многие заклинания позволяют сделать бросок, чтобы воспротивиться их воздействию. На подобные броски время не тратится, и производятся они, как правило, не в ход персонажа.

КАКОВЫ СТАВКИ?

Что происходит, если действие героя успешно? Это имеется в виду под «ставкой». Как правило, результат очевиден. Например, герой, который пытается перепрыгнуть через расселину, окажется на другой стороне. Не создавайте себе лишних трудностей и результат большинства бросков интерпретируйте именно так– действие героя либо увенчалось успехом, либо провалилось. Тем не менее, иногда необходимо учитывать нюансы– вот тут-то нам и пригодится Кубик Дракона. Выпавшее на нём число определяет степень успеха персонажа. 1 означает, что персонаж едва избежал провала, тогда как 6 говорит об идеальном исполнении. Возвращаясь к приведённому выше примеру: вы можете использовать Кубик Дракона, чтобы определить, как персонаж приземлился. 1 означает, что он приземлился на самом краю расселины и чуть не упал, 2-3 означает "жёсткую посадку", после которой герой растягивается на земле, 4-5 – что герой сумел остаться на ногах, а 6— герой перелетел через расселину, подобно птице, и приземлился в двух футах от обрыва с другой стороны.

КАКОВЫ БУДУТ ПОСЛЕДСТВИЯ ПРОВАЛА?

Неудачные броски тоже случаются– обычно в самый неподходящий момент. Итак, персонаж провалил бросок: что из этого вышло? Иногда последствия провала очевидны. Герой пытается найти информацию о древних королях, делает бросок на Разум (История)– и проваливается. Никаких последствий, кроме того, что информация не найдена, не будет. А герой, которому не удаётся перепрыгнуть через расселину, падает вниз и получает урон. Решите, есть ли у персонажа возможность сгладить последствия провала, а если может, то насколько сильно. Вы можете, например, позволить герою бросок на Ловкость (Акробатику), чтобы тот приземлился на уступ, вместо того чтобы свалиться в реку, текущую внизу.

Решите также, может ли герой повторить проваленное действие. Вы можете позволить это, позволить с оговорками, или не позволить– в зависимости от обстоятельств. Если

действие можно повторить и у героя есть на это время, то разрешите ему ещё одну попытку. Вы также можете потребовать, чтобы игрок нашёл другой способ, либо чтобы ему кто-то помог. Или решить, что действие обескураживающе сложно и персонаж не может сделать вторую попытку. Как и всегда, вам нужно постараться быть справедливым– но одновременно не допустить того, чтобы игра превратилась в бесконечное перебрасывание неудачных результатов.

ПРОСТЫЕ БРОСКИ (BASIC TESTS)

Простые броски делать проще всего, поскольку они производятся против фиксированной сложности. Используйте их всегда, кроме тех случаев, когда герой противостоит другому персонажу или монстру. С точки зрения ДМа, их самое важное преимущество в том, что над интерпретацией результата нужно думать только один раз, как и прикидывать сложность броска. В таблице ниже представлена градация основных сложностей; этой таблицей во время игры вам придётся пользоваться куда чаще, чем другими.

Устанавливая сложность, постарайтесь взять в расчёт все сопутствующие обстоятельства. При броске на Разум (Научное Исследование) – хорошо ли укомплектована библиотека? При броске на Ловкость (Скрытность)– громко ли скрипят половицы? При броске на Силу (Лазанье) – достаточно ли на стене опор для рук? Короче говоря, насколько сложна поставленная задача?

Долго и мучительно раздумывать над этим вам не нужно. Прикиньте по-быстрому сложность, а остальное решат кубики. Можете объявить игрокам, какую сложность они должны превзойти, а можете держать эту информацию при себе. Плюс последнего в том, что игроки не смогут по этому поводу спорить с вами. Они говорят результат броска, а вы говорите, удался он или провалился.

СЛОЖНОСТЬ ПРОСТЫХ БРОСКОВ

Сложность действия	Сложность броска
Обычное (Routine)	7
Простое (Easy)	9
Среднее (Average)	11
Сложное (Challenging)	13
Тяжёлое (Hard)	15
Чудовищное (Formidable)	17
Грандиозное (Imposing)	19
Почти невозможное (Nigh Impossible)	21

ВСТРЕЧНЫЕ БРОСКИ (OPPOSED TESTS)

Встречные броски устроены немного иначе, нежели простые броски. Герой пытается перебросить не статичную величину, а результат броска другого персонажа. Это делает положение вещей немного сложнее. Во-первых, кубики придётся кидать не один раз. Во-вторых, это значит, что вы уже не сможете свести всё к установке определённой сложности. Если обстоятельства сопутствуют (или наоборот) одной из сторон, делающих

бросок, вы должны выразить это в бонусах и/или пенальти к результату броска. Говоря в общем, вам нужно дать броскам бонусы либо наложить штрафы размером от 1 до 3. Например, герой, который прыгает, стоя в грязи, получит штраф -2 к броску на Силу (Прыжки).
Штрафы или бонусы обусловлены такими факторами, как доступное снаряжение, погодные условия, количество времени на действие, отвлечения, помощь союзников, освещение, или хороший отыгрыш. Про бонусы со штрафами вы должны сказать игрокам до того, как они сделают бросок, чтобы потом не возникло вопросов.

РАСШИРЕННЫЕ БРОСКИ (ADVANCED TESTS)

В большинстве случаев результат действия определяется одним броском кубика. Однако бывает, что для решения особенно важной задачи одного броска недостаточно. Если действие занимает много времени или требует длительной подготовки, например, бег на длинную дистанцию или научное исследование– необходим бросок, называющийся расширенным. Расширенные броски– простые или встречные броски, использующиеся, когда нужно выяснить степень успеха действия, которое должно быть выполнено за определённый срок. Задача считается выполненной, когда сумма Кубиков Дракона всех успешных бросков достигнет или превзойдёт порог успеха (success threshold).

Пример: *Маг Лорран пытается постичь запутанную магическую теорию. ДМ решает, что он должен сделать несколько бросков на Разум (Магия) с порогом успеха 15. Сложность броска равна 13, и каждый бросок– это час времени. Лорану понадобилось сделать шесть бросков, прежде чем он понял, в чём смысл теории. Первый и пятый броски не удались, так что их Кубики Дракона не считаются. Кубики Дракона остальных, успешных бросков, имели величины 2, 5, 4 и 6. Их сумма– 17– превосходит порог успеха, так что, после шести часов работы, Лоррана вдруг озаряет и он постигает суть теории.*

Как показывает приведённый пример, время, требующееся на каждый бросок, и сложность каждого броска тоже важны. Поскольку учитываются Кубики Дракона только успешных бросков, чем выше вы поставите сложность, тем больше бросков потребуется. Если к решению задачи подключаются другие персонажи, то лучше всего это отразит изменение уровня сложности либо бонусы к броскам. Благодаря этому будет больше успешных бросков, и цель будет достигнута быстрее.

В одних случаях расширенные броски вам понадобятся, чтобы вычислить время, которое заняло действие, но в других можете их использовать, когда нужно выяснить, кто закончил первым. Быстрее всего справляется с задачей тот, кто первым достигнет или превзойдёт порог успеха. Этим способом можно решить исход самых разных соревнований, начиная с учёных дебатов и заканчивая скачками.

Таблица Расширенных Бросков содержит основные значения порогов успеха, хотя в теории эта величина может быть сколько угодно большой. Но на деле вы вряд ли захотите, чтобы игрок бросал кубик вечно, так что несколько раз подумайте, прежде чем ставить порог успеха выше 25.

Расширенный бросок	
Сложность действия	Порог Успеха
Просто (Easy)	5
Средне (Average)	10
Сложно (Challenging)	15
Тяжело (Hard)	20
Чудовищно (Formidable)	25

ОТЫГРЫШ И ПРАВИЛА

В ходе сессии по *Dragon Age* как вы, так и ваши игроки будут много говорить устами своих персонажей. Подобное взаимодействие– "отыгрыш" – ключевая особенность ролевых игр, отличающая их от прочих видов. Можно играть часами, ни разу не притронувшись к кубикам. Однако в некоторых моментах "отыгрышевая" и "игромеханическая" части пересекаются; но где именно– предмет ожесточённых споров с того самого дня, как РПГ появились на свете.

Не менее спорный вопрос– соотношение социальных умений персонажа и игрока. Когда стоит отыграть общение, а когда можно просто бросить кубик? А может, сначала отыграть– а потом бросить кубик? Что, если у персонажа отвратительное Общение, тогда как игрок одарён хорошо подвешенным языком? А как насчёт косноязычного игрока, который хочет играть за великого оратора?

Подобных проблем, как правило, не возникает во время сцен боя или исследования. Никто и не ожидает, что игрок действительно продемонстрирует умение сражаться или разгадает древний шифр. Как правило, люди охотно доверяют такие вещи кубикам. Но когда дело доходит до отыгрыша, то игроки могут общаться, как в реальности. Они говорят от лица своих персонажей, однако используют свои собственные социальные умения.

Так что представим такую сцену: персонажи игроков должны убедить местного банна (Ферелденского аристократа), что один заключённый на самом деле невиновен. Сцену можно разыграть четырьмя разными способами. Во-первых, можно всё отдать на волю отыгрыша. Вы отыгрываете банна, а игроки– своих персонажей. Если их аргументы были убедительны, банн смягчается и освобождает узника. Во-вторых, можно разрешить ситуацию одним встречным броском: персонажи бросают на Общение (Убеждение), а банн– на Общение (Лидерство). В-третьих, вы можете смешать оба подхода, позволив игрокам отыграть сцену, и дать им бонусы/штрафы к броскам, основанные на том, насколько веские аргументы они привели и как себя вели. И, наконец, вы можете использовать расширенный бросок. Вы говорите игрокам, что они должны убедить банна за пять игровых минут, а каждый бросок на Общение (Убеждение) занимает минуту. Затем вы устанавливаете сложность, базирующуюся на отношении банна к персонажам и к узнику. До того, как сделать бросок, каждый игрок приводит свой аргумент. Если вы находите его веским, то снизьте сложность броска. Причём игроки могут просто приводить аргументы, а делать броски будет персонаж с самым высоким Общением (Убеждением). Пусть конечный результат зависит от кубика, хороший отыгрыш повысит вероятность успешного броска.

Ни один из этих способов нельзя назвать "плохим", хотя второй (просто бросить кубик) снижает потребность в отыгрыше до минимума. Решите, как вы будите разрешать подобные ситуации в игре; смешивать эти способы и применять то один, то другой тоже возможно. Вы можете по-быстрому кинуть кубики, чтобы решить исход торга с продавцом, а чуть позже, отыгрывая пир, не бросить кубики ни разу. Важно понять, какой подход больше всего нравится вашим игрокам и доставляет им наибольшее удовольствие.

АНАЛИЗ БОЁВ (COMBAT CONSIDERATIONS)

Когда повествование заканчивается, игра переключается в режим боя. В такие моменты вам придётся обращаться к правилам *Dragon Age* чаще всего и принимать множество решений в короткое время. Управляете всеми НИПами вы. Вы бросаете за них инициативу, и решаете, что они будут делать, когда придёт их черёд ходить. Вам также нужно следить за параметрами этих персонажей, например, за Маной и Здоровьем. Основные правила боя указаны в *Главе 6 Книги Игрока*, но ДМ должен знать ещё пару деталей того, как решать вопросы, касающиеся сражений. В следующем разделе содержатся советы и правила, которые помогут вам отыгрывать бои в *Dragon Age.*

ГЛАВНЫЕ И ВТОРОСТЕПЕННЫЕ НИПЫ (MAJOR AND MINOR NPCS)

Неигровые персонажи *Dragon Age* делятся на два типа: главные НИПы и второстепенные НИПы. Главные НИПы играют важную роль в сюжете и, как правило, появляются несколько раз. Роль второстепенных НИПов сводится к созданию фона для действия. У большинства второстепенных НИПов нет даже имён.
И главные, и второстепенные НИПы действуют в рамках правил, за двумя исключениями:

- Во время боевых сцен вы делаете отдельный бросок инициативы за каждого главного НИПа. Второстепенные НИПы объединены в группы согласно своему

типу. Например, если у вас на поле боя три генлока и четыре клыкастых скелета, то вы бросаете инициативу один раз за всех генлоков и один– за всех скелетов. Когда придёт очередь генлоков, сделают ход все трое из них. Каждый может совершать свои действия, однако все они будут занимать одно место в очереди инициатив. Когда придёт очередь скелетов, они также будут действовать все вчетвером.

- Также вы, есть посчитаете нужным, можете использовать правила смерти персонажей игроков для главных НИПов: они будут умирать через 2 + Телосложение раундов после того, как их Здоровье достигнет 0. Умирающий персонаж может сказать что-то, но не может предпринимать каких-либо других действий. НИП умирает, когда придёт его черёд ходить в последнем раунде, так что его союзники должны поторопиться, чтобы спасти его до этого момента.

ВНЕЗАПНОСТЬ (SURPRISE)

Ударить в бою первым– половина победы; вот почему тактика засад до сих пор не устарела. В начале сцены сражения вы должны решить, была ли атака одной стороны боя полной неожиданностью для другой. Герои, на которых напали внезапно, теряют возможность делать ходы в первом раунде. Алгоритм создания внезапной атаки следующий:

- *Продумайте ситуацию:* В первую очередь продумайте ситуацию в общих чертах. Одна из сторон боя где-то спряталась? Другая сторона ведёт себя настороженно или пребывает в неведении? А, может, они столкнулись друг с другом по чистой случайности?

- *Позволить бросок или не позволить:* После этого вы должны решить, есть ли у одной стороны шанс заметить присутствие другой до того, как произойдёт столкновение. В одних ситуациях вы можете решить, что бросок не позволен. Тогда одна сторона появится внезапно для другой. Если же вы решите, что шанс обнаружения есть, то сделайте бросок на Восприятие с подходящим фокусом (обычно это Наблюдательность). Это может быть простой бросок, Сложность которого зависит от обстоятельств, или встречный бросок на Восприятие против Ловкости (Скрытность). В таком случае возможно, что атака будет внезапна лишь для части персонажей.

- *Битва начинается*: Как только начинается бой, все бросают инициативу. Однако персонажи, для которых атака оказалась внезапной, не могут действовать в первом раунде сражения. Во втором все действуют, как обычно.

Самый простой способ разобраться с внезапной атакой– простые броски. Например, если враг готовит засаду на героев, назначьте Сложность, основанную на том, насколько хорошее укрытие выбрали супостаты и насколько хороши их навыки в маскировке, а потом потребуйте от каждого игрока бросок на Восприятие (Наблюдательность). Те, чьи броски были удачными, не будут застигнуты врасплох; кто провалил броски– будут. Если засаду, в свою очередь, готовят герои, сделайте бросок на Восприятие (Наблюдательность) за каждого главного НИПа и за каждую группу второстепенных НИПов.

Пример: *Разбойник Герхард, Воин Джанелли и маг Лорран пытаются подготовить на узкой горной тропке засаду на огра и трёх генлоков. Они прячутся за камнями на обочине дороги. Порождения Тьмы не ожидают нападения в этот момент, так что разведку местности проводить не стали. ДМ решает, что для того чтобы заметить засаду, необходим бросок против TN 13 на Восприятие (Наблюдательность). Он делает один бросок за огра и один за генлоков (поскольку все трое составляют группу). У огра выпадает 14, у генлоков– 10. Все бросают на инициативу. В первом раунде Герхард, Лорран, Джанелли и огр, которого не удалось застигнуть врасплох, делают свои ходы как обычно, но генлоки ещё не пришли в себя от неожиданности и не могут действовать вообще.*

БРОСКИ АТАКИ И СОПУТСТВУЮЩИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

Из бросков на способности во время боя, чаще всего делается бросок атаки. Это простой бросок, сложность которого равна Защите противника. Бросок атаки получает модификатор фокуса и другие похожие бонусы (за прицеливание, за стремительную атаку, за магические артефакты, таланты и пр). Вы также можете дать бонусы к броску атаки или наложить на него штрафы, чтобы отразить какие-то особенности сцены боя. Величина бонусов и штрафов может колебаться от 1 до 3. Они могут даваться за факторы вроде освещения, рельефа, тактики или скрытности. Ниже приведены примеры типичных обстоятельств, за которые могут налагаться модификаторы. Используйте эту таблицу в качестве образца, если вам понадобится импровизировать в выдумке бонусов.

МОДИФИКАТОРЫ БРОСКА АТАКИ	
Модификатор	**Обстоятельства**
–3	Защищающийся за надёжным укрытием, например, за стенами здания или каменной стеной. Атакующий во время сильного снегопада.
–2	Защищающийся за менее надёжным укрытием, например, за живой изгородью или деревьями. Атакующий по колено в грязи. Атакующий из дальнобойного оружия против врага, который атакует в ближнем бою. Бой в темноте.
–1	Дождь, туман или дым скрывают защищающегося. Бой в сумраке.
0	Обычные условия
+1	Атакующий находится на возвышении. Защищающийся лежит на земле. Двое атакуют одного в ближнем бою.
+2	Трое атакуют одного в ближнем бою. Защищающийся пьян.
+3	Защищающийся не знает об атаке.

БОЕВОЙ ДУХ

В большинстве игр результат битвы– либо полная победа, либо абсолютное поражение. Противники сражаются до последней капли крови– своей или героев. Война, конечно, кровавая штука, но была бы в разы более кровавой, если бы в реальности дело обстояло так же. На деле большинство сражений заканчивалось, когда боевой дух одной из сторон был подорван, и солдаты бежали с поля боя. Конечно же, в фентези в наши дни всегда есть место для монстров, которые дерутся насмерть, но большинство НИПов обладают инстинктом самосохранения. Это может найти отражение в сделанных в нужный момент бросках на Волю (Мораль). Персонажи будут сражаться при удачном броске и бежать или даже сдаваться при неудачном.

Когда же приходит момент для броска? Выбирайте сами, основываясь на обстоятельствах сражения и проницательности сражающихся. Вы, например, можете сделать бросок, когда...

- Когда больше половины сражающихся выведены из строя (мертвы или без сознания).
- Когда предводитель отряда или его лучший воин побеждён.
- Когда ясно, что отряд, если он будет сражаться дальше, попадёт в ловушку, либо будет окружён.

Вы можете делать эти броски двумя способами. Первый состоит в том, что вы делаете один бросок на Волю (Мораль), используя Волю лидера сражающихся (или Волю того, у кого эта характеристика максимальна, если явного лидера выделить невозможно). Это решение отличается простотой и может сразу же положить конец битве. Другой способ– сделать отдельный бросок для каждого главного НИПа и каждой группы второстепенных НИПов. Это означает, что часть сражающихся останется на поле боя, тогда как другая– сбежит.

В почти абсолютном большинстве случаев вы должны использовать броски на мораль только для НИПов. Игроки сами решают, сражаться им или убегать.

Пример: *Разбойник Герхард, воин Джанелли и маг Лорран дерутся с выскочившими из засады Авварскими горцами. По истечении четырёх раундов битвы, они убили четырёх нападавших; остались лидер (главный НИП) и два Авварских воина (группа второстепенных НИПов). ДМ решает что сейчас самое время сделать бросок на мораль, поскольку половина нападавших выведена из строя. Он бросает один раз за предводителя и один– за Авварских воинов, получая 14 и 8 соответственно. Установленная ДМом TN– 11, так что бросок предводителя– успешный, а воины его провалили. Когда придёт их черёд ходить, они убегут с поля боя. Предводитель Авваров должен сделать сложный выбор: стоит ли ему продолжать сражение в одиночку или последовать за своими людьми?*

ЛЕТАЮЩИЕ БОЙЦЫ

Некоторые бойцы способны летать. Чаще всего это упомянуто сразу после Скорости персонажа, например: Скорость 6 (Полёт 12). Этот персонаж за действие передвижения преодолеет 6 ярдов, если стоит на земле, а если парит в воздухе– 12. Как вы уже, наверное, догадались, полёты требуют введения нескольких дополнительных правил. В рамках механики игры способность летать даёт возможность совершать особые действия, остальным персонажам недоступные. Персонаж, который находится в полёте, должен использовать следующие действия: кружить (circle), пикировать (dive), парить (fly), парить в вышине (fly high). Персонаж, который по каким-то причинам не может использовать ни одно из этих действий, получает урон от падения (см. Сооружение западней (Handling Hazards) далее). В ход может использоваться только одно из перечисленных выше, действий. Герой не может, например, пикировать, а потом начать кружить. Персонажи, находящиеся в полёте, не могут использовать действия стремительной атаки, движения или бега, до тех пор, пока не приземлятся.
Большинство приёмов действуют на летающих так же, как и на остальных персонажей. Исключение– приём Сбить с Ног. Его использование не сбивает персонажа с ног, но уменьшает его Скорость Полёта на 3 до конца следующего хода.

МАЛЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Кружить (Circle): Летающие персонажи могут кружить над полем боя на небольшой высоте, преодолевая количество ярдов равное их Скорости Полета. Дальность дальнобойных атак по летающему с земли увеличивается на 20 ярдов– это отражает, что цель атак находится высоко над атакующим. Кружащий персонаж атакует другого кружащего без штрафов.

Прежде чем начать кружить, персонаж должен парить.

Парить (Fly): Персонаж преодолевает расстояние в ярдах, равное его Скорости Полёта. Персонаж находится не более чем в трёх ярдах над землёй, а потому может быть атакован в ближнем бою противником, стоящим на земле. Если сам персонаж атакует кого-то в ближнем бою, то он получает бонус +1 к броску атаки, что отображает преимущество положения над целью. Парящий персонаж может приземлиться, и в этом случае он вновь подчиняется обычным правилам. Сбитый с ног герой не может начать парить, пока не использует действие движения, чтобы подняться с ног.

БОЛЬШИЕ ДЕЙСТВИЯ

Пикировать (Dive): Персонаж, который в предыдущем раунде кружил или парил в вышине, может пикировать. Персонаж, который кружил, может преодолеть расстояние, равное его Скорости Полёта в ярдах, чтобы атаковать в ближнем бою того, кто стоит на земле. Персонаж, который парил в вышине, может преодолеть расстояние, равное его удвоенной Скорости Полёта в ярдах, и атаковать в ближнем бою противника, который либо стоит на земле, либо кружит. В любом случае, атака может произойти в любой момент движения, и к броску на неё, равно как и урону, персонаж получает бонус +1. После завершения пикирования персонаж находится примерно в 3 ярдах от земли, то есть парит.

Взлететь выше (Fly High): Персонаж может преодолеть расстояние, в ярдах равное его Скорости Полёта, поднимаясь ещё выше над полем боя. Взлетевший выше персонаж не может ни атаковать, ни быть атакованным другим персонажем (даже тем, кто тоже взлетел выше). Прежде чем взлететь выше, персонаж должен начать кружить.

Пример: *Авварский горец отправляет сокола с важным посланием. В начале своего хода сокол поднимается в воздух, начиная* ***парить****. Ферелденский разведчик замечает сокола и стреляет в него. На выстрел пока не налагается никаких штрафов, однако он всё равно приходится в молоко. Следующее действе сокола–* ***кружить****, и при этом он продолжает удаляться. Разведчик стреляет во второй раз, твёрдо решив сбить сокола. Расстояние до сокола по горизонтали– 20 ярдов, плюс добавляется ещё 20, что отображает положение цели высоко над землёй. Итого 40 ярдов, что для длинного лука считается длинной дистанцией. Из-за этого разведчик получает штраф -2, и вновь промахивается. На третьем ходу сокол начинает* ***парить в вышине****. Разведчик, изрыгая проклятья, смотрит, как сокол взмывает в небеса, уже вне пределов его досягаемости.*

СООРУЖЕНИЕ ЗАПАДНЕЙ (HANDLING HAZARDS)

Итак, теперь вы знаете, как следует проводить бои. Бои– эта та часть *Dragon Age*, которая регулируется правилами наиболее жёстко: такова их специфика. Однако мечи и стрелы– отнюдь не единственное испытание для персонажей, с которым им придётся столкнуться на землях Тедаса. Ловушка, пожар, падение с большой высоты– всё это (и подобное этому) им, быть может, придётся испробовать на собственной шкуре. Тому, как создавать подобные вещи– назовём их "*западнями*"– и посвящён данный раздел. Чаще всего с западнями сталкиваются по время исследования, но иногда они появляются во время боёв или (реже) сцен отыгрыша.

Вместо того, чтобы разрабатывать уйму особых правил для каждого типа зададней, *Dragon Age* предлагает простую систему, с опорой на которую можно смоделировать как охотничью яму, так и бурную речку, способную потопить героев. Готовые приключения содержат примеры западней; но когда вам понадобится самому придумать, как затруднить жизнь игрокам, ответьте для себя на следующие вопросы:

- Как устроена западня?
- Можно ли её обойти?
- Насколько опасна западня?
- Имеет ли западня какие-то особые эффекты?
- Сколько времени она действует?

КАК УСТРОЕНА ЗАПАДНЯ?

Первый шаг– описание устройства западни– предопределяет весь дальнейший путь. Это может быть узкая тропинка, ведущая на вершину горы, ужасный лесной пожар, или натянутая верёвка, активирующая механизм метания копья. Следующие шаги позволят вам детализировать придуманную западню, но как она выглядит и что делает, вы должны прикинуть прямо сейчас.

ВОЗМОЖНО ЛИ ЕЁ ОБОЙТИ?

Некоторые западни опасны именно тем, что незаметны. Вы должны решить, имеют ли игроки возможность заметить западню до того, как она будет активирована. Обычно для этого требуется бросок на Восприятие с подходящим фокусом. Используйте Зоркость, если хотите дать игроку шанс заметить вскопанную землю рядом с охотничьей ямой, или Слух, чтобы удостовериться, услышал ли он подозрительный треск. Если есть шанс обнаружить западн., просто установите Сложность броска на способность, как обычно. Игрок, который сделал удачный бросок, может обойти ловушку, или хотя бы узнает о ней. Те, кто бросок провалил, шагают точнёхонько в западню.

НАСКОЛЬКО ОПАСНАЗАПАДНЯ?

Точно также, как вы устанавливаете сложность бросков на способности, установите опасность западни. Сверьтесь с таблицей **Степень Опасности Западни**, и выберите одну из степеней, которая лучше всего согласуется с сущностью вашей западни. Это определит, насколько большой урон наносит западня. Например, вы решаете, что падение с вершины дозорной башни– значительная опасность, и такая западня причинит 3к6 урона. Конечно, может существовать западня, наносящая больше, чем 6к6 урона, но такие встречаются очень редко.

Также вы можете позволить игрокам сделать бросок на способность, чтобы уменьшить урон. Лучше всего, если успешный бросок будет уменьшать нанесённый урон вдвое (округление вниз). Например, человек, свалившийся с башни, может сделать бросок

против Сложности 15 на Ловкость (Акробатика), чтобы уменьшить полученный урон вдвое.

Вам также надо решить, защитит ли от урона, нанесённого данным типом западни, доспех. Если нет– значит, урон проникающий (используйте это, чтобы сделать западню опаснее). Проникающий урон или нет– решайте сами с опорой на здравый смысл. Например, ясно, что броня может защитить героя от огня, но не от падения с высоты.

Степень Опасности Западни	
Степень	Урон
Незначительная опасность (Minor Hazard)	1к6
Средняя опасность (Moderate Hazard)	2к6
Значительная опасность (Major Hazard)	3к6
Сильная опасность (Arduous Hazard)	4к6
Огромная опасность (Harrowing Hazard)	5к6
Смертельная опасность (Murderous Hazard)	6к6

ИМЕЕТ ЛИ ЗАПАДНЯ КАКИЕ-ТО ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ?

Некоторые западни не только наносят урон. Они могут дать временный штраф к способности либо к Скорости. Они могут уменьшить количество действий, которые персонаж может совершить в раунд. Они могут сшибить персонажа с ног и даже лишить сознания. Помните, что Здоровье в игре– величина весьма абстрактная, так что большинство западней не будут иметь каких-то особых эффектов. Если вы решили добавить особый эффект, то постарайтесь сделать его простым, но ощутимым. Справедливо будет, например, сказать персонажу, который упал с башни (если тот выжил), что он не может действовать в свой следующий ход. Ведь в реальности тот, кто выжил после падения с большой высоты, не вскочит на ноги и не включится в действие сразу же.

СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ОНА ДЕЙСТВУЕТ?

Большинство западней портят жизнь героям лишь однажды, после чего становятся безвредны. Например, ловушка с копьями выстрелит один раз– когда активирована. Остальные западни могут действовать на протяжении какого-то времени. Например, если герой бежит сквозь горящий лес, он получает урон каждый раунд, пока не покинет опасное место. Один раз действует ваша западня или многократно—вновь решайте опираясь на здравый смысл.

ТО, ЧТО НУЖНО ПОМНИТЬ, СОЗДАВАЯ ЗАПАДНЮ

- ***Иногда западни можно избежать, сделав удачный бросок на какую-либо способность.***
- ***Определите по таблице "Степень Опасности Западни", какой урон она наносит.***
- ***Удачный бросок на способность поможет персонажу уменьшить полученный урон, обычно вдвое (округление вниз).***

- ***Некоторые западни имеют дополнительный эффект.***

- ***Некоторые западни действуют только один раз, другие– несколько.***

ПОДВОДЯ ИТОГИ

Ниже представлено три примера западней. Другие вы можете найти в готовых приключениях по *Dragon Age.*

Горящая гостиница

Под покровом темноты неизвестные злодеи разлили масло на нижнем этаже гостиницы, где спят герои, и подожгли его. Почуяв запах дыма, герои проснулись, обнаружив, что огонь молниеносно распространяётся по гостинице. Они могут попытаться покинуть здание, спустившись по лестнице и пробежав сквозь главную комнату. Однако каждый раунд они будут получать 3к6 урона (значительная опасность), а их скорость снизится вдвое, поскольку из-за дыма ничего не видно. Они также могут попытаться вылезти через окно комнаты, в которой остановились, но высота и факт, что нижние этажи гостиницы уже в огне, делает эту западню сильной опасностью– она причинит 4к6 проникающего урона. Удачный бросок на Ловкость (Акробатику) против сложности 11 уменьшает урон вдвое. Итак, что предпочтут персонажи: бежать через гостиницу, получая урон в течение нескольких раундов– однако часть его может поглотить броня, или прыгнуть в окно, надеясь, что получат не слишком много проникающего урона?

Яма-ловушка

Часть пола в коридоре вдруг обрушивается вниз, если на неё наступить, отчего невезучая жертва падает в яму глубиной 15 футов. Если активировавший ловушку персонаж сделает бросок на Восприятие (Осязание) против Сложности 12, то он чувствует, что пол уходит у него из-под ног и успевает отпрыгнуть до того, как полетит вниз. Иначе он падает и получает 2к6 урона (средняя опасность). Удачный бросок на Ловкость (Акробатику) против Сложности 11 уменьшает урон вдвое.

Бурная река

Персонаж должен переплыть бурную реку, чтобы доставить жизненно важное сообщение. В реке сильное течение, а под водой скрываются камни, что делает переправу ещё более опасной. Игрок, которому принадлежит персонаж, должен сделать расширенный бросок с порогом успеха 7 (см. *Расширенные броски* выше). Каждый раунд герой делает бросок на Телосложение (Плавание) против Сложности 13. Если бросок удачный, то Кубик Дракона прибавляется к общей величине успеха; иначе герой получает 2к6 урона, нахлебавшись воды или ударившись о камни. Персонаж продолжает делать броски, пока не достигнет порога успеха (то есть переплывёт речку) либо пока его здоровье не снизится до 0.

ПРОТИВНИКИ

Поскольку драмы без конфликта не бывает, противники понадобятся для каждого модуля по Dragon Age. Львиную долю врагов будут составлять порождения тьмы и другие монстры, однако с таким же успехом вашим неприятелем может оказаться рыцарь, поссорившийся с местным банном. В этой главе представлен стартовый набор противников для первой компании. Другие будут представлены в следующих сетах и приключениях.

Противники описаны согласно общепринятому формату. Во-первых, есть описание, за которым следуют игровые характеристики, или "*блок характеристик*". Если вы читали *Книгу Игрока*, то характеристики сами по себе скажут вам достаточно. Обратите внимание, что у каждого противника есть секция любимых приёмов. Эти приёмы противник будет использовать чаще всего, однако вы спокойно можете выйти за эти рамки. Любимые приёмы– лишь общие рекомендации, которым вы можете не следовать. Также заметьте, что у многих противников есть уникальные приёмы, которые дают им преимущество и делают бой с одним противником совсем непохожим на бой с другим.

Представлены средние характеристики для каждого вида монстров, вы можете поменять их для конкретной боевой сцены. Такая модификация часто отражает разное вооружение монстров и имеет целью разнообразить тактику. Или можете изменить характеристики, если вам нужен противник посложнее (главный НИП, например). Изменения могут быть любые, но ниже представлены основные способы создания более сильных противников.

- Элита (Elite): Для того, чтобы противник был чуть посложнее среднего уровня, увеличьте на 1 три любые способности, добавьте два фокуса, и повысьте Здоровье на 5. Вы также можете сделать НИПа новичком в новом таланте или повысить ранг у уже имеющегося.

- Героический (Heroic): Чтобы создать очень сложного врага, повысьте на 2 любые две способности, повысьте на 1 любые три способности, добавьте четыре фокуса, и повысьте Здоровье на 15. Вы можете также сделать НИПа новичком в двух новых талантах или повысить на ранг два уже имеющихся.

Вы, должно быть, уже задались вопросом: есть ли у НИПов класс? Ответ таков: может быть, но необязательно. Классы необходимы как рамки для развития игровых персонажей, но не для НИПов. Вы можете создать НИПа по правилам *Книги Игрока*, однако также никто не запрещает вам дать НИПу те способности, фокусы, таланты и т.п., какие пожелаете. В этой главе приведено много примеров, которые вы можете, если посчитаете нужным, изменить.

ФОКУСЫ ПРОТИВНИКОВ

Большая часть противников использует фокусы, перечисленные в Книге Игрока. Чтобы отразить особенности животных и других существ, введены несколько новых фокусов, как правило, связанных с их особыми атаками. Дополнительные фокусы таковы:

- Фокусы Ловкости: Укус (Bite)
- Фокусы Восприятия: Вкус (Tasting), Осязание (Touching).
- Фокусы Силы: Когти (Claws), Рога (Gore), Копыта (Kick).

Игроки могут взять Вкус или Осязание, если очень хотят– однако поскольку НИПы будут использовать их куда чаще, они отнесены сюда. Остальные фокусы, приведённые здесь, ИП взять не могут.

ОСТАЛЬНЫЕ НИПы

Не все НИПы– противники. В своих странствиях ИП будут сталкиваться со многими людьми, и совсем не обязательно прописывать полный блок характеристик для каждого из них. Некоторые НИПы будут появляться в игре лишь один раз, в социальной сцене. Большинству вообще не нужны характеристики, но частенько они оказываются полезны для понимания сущности персонажа. В таких случаях вы можете использовать сокращённый вариант блока характеристик, который представляет собой простой список способностей и фокусов. Владелец гостиницы, скажем, может быть описан согласно следующей форме:

ВЛАДЕЛЕЦ ГОСТИНИЦЫ	
Способности (Фокусы)	
3	Общение (Торговля, Убеждение)
2	Телосложение (Выпивка)
1	Разум (Оценка)
0	Ловкость
0	Магия
2	Восприятие (Вкус)
1	Сила
1	Воля (Мораль)

НЕБОЕВЫЕ

Некоторые НИПы снабжены пометкой "небоевые". У них нет умений, которые могли бы пригодится в битве, и они всеми силами попытаются избежать подобных ситуаций. К небоевым могут относиться дети, старики, обыватели, тягловые животные и другие неактивные НИПы. Бонус их бросков атаки всегда равен 0, вне зависимости от Силы или Ловкости. Остальные бонусы и штрафы добавляются как обычно.

АВВАРСКИЙ ОХОТНИК (AVVARIAN HUNTER)

Эта встреча может случиться только в разгар зимы, и просто обязана случиться, если вы держите путь через Морозные Горы. Авварцы– искусные охотники и яростные бойцы, которые обожают драки. Они совершают набеги на Ферелден во время снежных буранов, используя сильный холод в качестве оружия, – хотя в их горных домах есть всё необходимое для жизни и нападения совершают скорее по привычке. Из-за сурового и переменчивого климата их родных земель Авварцы редко носят тяжёлую броню. Они предпочитают крепкие кольчуги, гномьей ковки, если их удается достать, под одеждой из тёплого меха. Авварцы предпочитают топоры и копья мечам. Их луки отличаются большим размером и стреляют длинными стрелами, которые даже с большого расстояния могут пробить человека насквозь.

Группу авварских охотников практически невозможно застигнуть врасплох благодаря их искусству как сокольничих. У группы охотников непременно будет по крайней мере один или пара горных орлов, умных или отлично обученных птиц, которые будет проводить разведку местности. К тому же Авварцы больше любят устраивать засады, нежели попадать в них самим. Темпераментные авварцы отличаются гордостью, честностью, и никогда не упустят случая показать своё превосходство над еретиками-низинниками. Умный боец, знающий авварский нрав, может извлечь множество преимуществ из их самоуверенности.

АВВАРСКИЙ ОХОТНИК			
Способности (Фокусы)			
2	Сила (Топоры, Лазание)		
1	Ловкость		
2	Телосложение (Выпивка, Выносливость)		
1	Восприятие (Зоркость, Выслеживание)		
0	Разум		
1	Воля (Мораль)		
0	Магия		
1	Общение (Обращение с животными)		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
9	20	11 (13 со щитом)	3
Атака			
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**	
Боевой топор	+4	2к6+2	
Длинный лук	+1	1к6+4	
Умения			

Любимые приёмы: Мощный удар и Рывок

Таланты: Дрессировка (Подмастерье), Опыт ношения брони (Ученик), Стиль боя с Оружием и Щитом (Ученик)
Типы оружия: Топоры, Луки, Рукопашное и Копья

Снаряжение
Боевой топор, лёгкая кольчуга, длинный лук, средний щит

Заметьте, что персонаж игрока, сам являющийся авваром, может по-разному повлиять на ситуацию, если произойдёт столкновение с авварскими охотниками. Его присутствие способно разрядить обстановку– а может и усугубить её, если охотники принадлежат к враждебному клану.

ЧЁРНЫЙ МЕДВЕДЬ (BLACK BEAR)

Огромных размеров, часто голодные, медведи– сила, с которой надо считаться. Медведи ферелденских низин покрыты косматой чёрной шерстью, что помогает им пережить суровые зимы. Они почти не боятся людей, и часто устраивают логова на окраинах людских поселений: так легче разорять стоящие наособицу дворы и хранилища. Медведи прожорливые и непривередливые едоки, которые с удовольствием подкрепятся падалью, когда свежего мяса не достать. Но не огромная сила медведей и не их острые изогнутые когти– основная причина для беспокойства ферелденских охотников (хотя только полные идиоты не станут принимать медведей всерьёз), а положение, которое занимают эти существа в животном мире. Медведи непредсказуемы, агрессивны, и всех прочих животных рассматривают, как возможный обед. Они– умные противники и умеют быстро запутать след, чтобы потом внезапно напасть на того, кто посмел напасть на их след. Медведи стоят на вершине пищевой цепочки и ведут себя соответствующе.

ЧЁРНЫЙ МЕДВЕДЬ	
Способности (Фокусы)	
6	Сила (Когти, Запугивание, Мощь)
2	Ловкость (Укус)
6	Телосложение (Выносливость)
2	Восприятие (Нюх, Вкус)
-1	Разум
2	Воля
-1	Магия
0	Общение

Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
13	60	12	0

Атака		
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**
Укус	+4	1к6+6
Когти	+8	2к6+6

Умения

Любимые приёмы: Сбить с Ног (1 SP) и Быстрый Укус
Быстрый Укус (Quick Bite Stunt): После успешной атаки когтями чёрный медведь может использовать приём Быстрого Укуса за 2 SP. Укус должен иметь ту же цель, что и предыдущая атака. Если при броске на укус на двух и более кубиках выпадают одинаковые числа, медведь не получает за это SP.

БРОНТО (BRONTO)

Бронто– огромные мощные животные, много веков назад "сконструированные" группой гномьих учёных, известных как Хранители Памяти (Shapers of Memory): отобрав несколько особей животных, вид которых на данный момент считается вымершим, их подвергли воздействию чистого лириума. Изначально они предназначались для перевозки руды, а при необходимости служили источником пищи; однако некоторые породы были выведены специально для того, чтобы служить ездовыми животными для гномов. Бронто сильные и выносливые существа, способные обходиться минимумом пищи. Гномы прозвали их "камнозилами" (rock-lickers) из-за способности бронто питаться теми крохами органических веществ, которые содержатся в камне.

Бронто– четырёхногие животные с толстой складчатой кожей, сквозь которую то тут, то там пробиваются костные образования. Они отличаются мирным характером, если только их не провоцировать. К сожалению то, что одомашненные бронто дружелюбны, часто порождает трудности в общении с дикими особями: трудно понять, что у них на уме. А разъярённый бронто, который несётся на тебя– не тот враг, которого можно недооценивать.

БРОНТО			
Способности (Фокусы)			
5	Сила (Рога, Мощь)		
3	Ловкость		
5	Телосложение (Выносливость)		
2	Восприятие (Зоркость)		
-1	Разум		
2	Воля		
0	Магия		
-1	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
12	40	13	3
Атака			
Оружие	**Бросок атаки**		**Урон**
Рога	+7		2к6+5
Умения			

Любимые приёмы: Мощный удар и Пробить Броню

Толстая шкура (Tough Hide): Толстая шкура даёт бронто класс брони, равный 3.

ХАСИНДСКИЙ СТАЛКЕР (CHASIND STALKER)

Дебри Коркари жестоко карают глупцов, и Хасинды, которые зовут эти земли домом– суровый народ, который не жалует чужаков. Суровые условия Дебрей, вкупе с

примитивной культурой Дикарей, располагают к тому, чтобы они, силой ли, или украдкой присваивали то, что не могут создать сами– иначе говоря, всё сколь-нибудь стоящее. Небольшие группы хасиндских разбойников, известных в Ферелдене как "сталкеры", выскальзывают из Дебрей в поисках лёгкой добычи в южных поселениях. Дикари слывут мастерами охоты и скрытности (и за это же их ненавидят), что позволяет им выслеживать подходящие цели. Они любят подлые засады, и используют короткие луки со странными зазубренными стрелами. Группы сталкеров малы, чтобы не привлекать внимание, и чаще всего одеты в лёгкую лоскутную броню, не затрудняющую движения.

ХАСИНДСКИЙ СТАЛКЕР			
Способности (Фокусы)			
2	Сила (Лазание)		
3	Ловкость (Луки, Лёгкие клинки, Скрытность)		
2	Телосложение (Выносливость)		
3	Восприятие (Поиск, Зоркость, Выслеживание)		
1	Разум		
1	Воля (Мораль)		
1	Магия		
0	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
13	20	13 (14 со щитом)	3
Атака			
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**	
Короткий лук	+5	1к6+4	
Короткий меч	+5	1к6+4	
Умения			

Любимые приёмы: Пробить Броню и Рывок

Таланты: Лучник (Подмастерье), Опыт Ношения Брони (Ученик), Разведка (Подмастерье)

Типы оружия: Луки, Рукопашная, Лёгкие клинки

Снаряжение

Лёгкий Кожаный Доспех, Лёгкий Щит, Короткий Лук и Короткий Меч

ДОЛИЙСКИЙ РЕЙДЕР (DALISH RAIDER)

То, что эльфы-кочевники, известные как долийские эльфы, относятся к людям враждебно, не вызывает сомнений, однако встречи с ними заканчиваются смертью людей куда реже, чем говорят– отчасти по той причине, что Долийцы считают себя выше убийств, но в основном потому, что их несравненно меньше и они знают об этом. Кровавых стычек тем более меньше в Ферелдене, где городские эльфы пользуются большей свободой, чем в других странах, и люди испытывают к долийцам хоть какое-то подобие уважения.

Но, несмотря на всё сказанное выше, свойственное Долийцам высокомерие может разозлить банна, или неподалёку от стоянки аравелей может произойти какой-нибудь несчастный случай, в котором местные обвинят кочевников. Самым мудрым решением будет просто попросить долийцев покинуть эти края– но Ферелденцы отличаются горячим нравом. Любое насилие в отношении их народа провоцирует мгновенный ответ со стороны Долийцев, чьи стрелы летят быстро и бьют точно в цель. Долийцы пользуются луками, сделанными из дерева, кости и кожи, какие не умеют делать люди. Они считают

ниже своего достоинства атаковать больных и слабых, но остальные становятся дичью для вставших на путь мести долийцев.

Долийских рейдеров легко узнать (и отличить от городских эльфов, ставших бандитами) по валласину (vallasin)– "кровавому письму", меткам, которые они наносят себе на кожу. Это татуировки, связанные с древними божествами, которым долийцы до сих пор поклоняются; они наносят на лицо рисунки специальными чернилами, показывая этим себе и всем, кто их увидит, верность традициям предков. Когда Долийцы посчитают, что отмщение совершено, они быстро покинут местность.

ДОЛИЙСКИЙ РЕЙДЕР	
Способности (Фокусы)	
1	Сила (Лазание)
3	Ловкость (Луки, Инициатива, Лёгкие клинки, Скрытность)
0	Телосложение
2	Восприятие (Слух, Выслеживание)
1	Разум (Знание природы)
3	Воля (Самоконтроль)
1	Магия
2	Общение (Убеждение)

Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
13	16	13	5

Атака		
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**
Длинный лук	+5	1к6+4
Короткий меч	+5	1к6+3

Умения

Любимые приёмы: Молниеносная Атака и Быстрая Перезарядка

Таланты: Лучник (Подмастерье), Опыт Ношения Брони (Ученик), Стиль боя с одним оружием (Подмастерье)

Типы оружия: Луки, Рукопашная, Лёгкие клинки

Снаряжение

Лёгкая Кольчуга, Длинный Лук, и Короткий Меч

ПОРОЖДЕНИЯ ТЬМЫ (DARKSPAWN)

Порождения Тьмы пришли с первым Мором, и до сих пор остаются чумой для всего мира. Церковь учит, что порождения тьмы не будут полностью истреблены, пока не истреблены человеческие грехи, поскольку порождения– это и есть людские грехи, которые обрели плоть. Но откуда бы не взялись первые из них, сейчас они ведут войну против всех прочих рас: их полчища выходят с Глубинных Троп гномов во время каждого Мора. Порождения Тьмы– злобные существа, рассматривающие все прочие расы как рабов, игрушки или пищу. Они не любят даже друг друга, и, даже если им приходится путешествовать вместе, предпочитают быть в компании существ их вида (генлоки с генлоками, гарлоки с гарлоками и так далее). В отличие от остальных жителей Тедаса, порождения тьмы не любят солнца и видят хуже при дневном свете.

ГЕНЛОК (GENLOCK)

Генлоки, составляющие большую часть порождений тьмы– крепкие и коренастые бойцы, обожающие странные зазубренные топоры. В отличие от большинства своих собратьев, они достаточно умны, чтобы использовать против врагов более сложное оружие, например, осадные машины, и умеют делать коварные ловушки, чтобы защитить отвоёванные территории. Генлоки обладают некоторым сопротивлением магии, поскольку– как утверждают маги ферелденского круга– ищут лириум на глубинных тропах, и получают минимум вреда от заклинаний. Генлоки в большинстве своём немного ниже гномов и обладают бледной либо желтоватой кожей, и в абсолютном большинстве– лысые, с глубоко посаженными глазами и впалыми щеками. Они говорят грубыми и низкими голосами, периодически похрюкивая.

ГЕНЛОК			**ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ**
Способности (Фокусы)			
3	Сила (Топоры, Запугивание)		
1	Ловкость (Рукопашное)		
2	Телосложение (Бег)		
2	Восприятие (Нюх)		
1	Разум (Знание военного дела)		
2	Воля		
2	Магия		
0	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
6	22	11 (13 со щитом)	7
Атака			
Оружие		**Бросок атаки**	**Урон**
Боевой топор		+5	2к6+3
Метательный топор		+5	1к6+4
Умения			

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Мощный Удар

Сопротивление Магии: Генлок получает бонус +2 к броскам на способности на сопротивление эффектам заклинаний или магических атак.

Таланты: Опыт Ношения Брони (Подмастерье), Стиль боя с Оружием и Щитом (Ученик)

Типы оружия: Топоры, Рукопашное, Дробящее

Снаряжение

Боевой Топор, Тяжёлая Кольчуга, Средний Щит и Метательный Топор

ГАРЛОК (HURLOCK)

Ударная сила порождений тьмы, гарлоки– крупные мускулистые воины, гораздо сильнее среднего человека. Гарлоки настолько высокомерны, что даже на других порождений тьмы смотрят свысока, считая избранной расой лишь себя. Они– смертоносные бойцы,

которые сражаются огромными двуручными мечами и отмечают совершённые убийства, нанося себе шрамы либо татуировки. Чаще всего они носят лоскутную броню, поскольку почти ни один полный комплект на них не налезает. Цвет кожи гарлоков варьируется от мертвенно-бледного до очень смуглого. Большинство из них лысые, а остальные— их очень немного— черноволосы.

ГАРЛОК			**ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ**
Способности (Фокусы)			
4	Сила (Тяжёлые Клинки, Запугивание)		
2	Ловкость (Рукопашная)		
3	Телосложение (Выносливость)		
2	Восприятие (Нюх)		
1	Разум		
3	Воля (Отвага, Мораль)		
1	Магия		
0	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
8	30	12	8
Атака			
Оружие		**Бросок атаки**	**Урон**
Короткий лук		+2	1к6+5
Двуручный меч		+6	3к6+4
Умения			

Яростная атака (Berserk Strike): Гарлоки могут использовать приём Двойного Удара за 3 SP вместо обычных 4, если используют оружие ближнего боя.

Любимые приёмы: Двойной Удар и Мощный Удар

Таланты: Опыт Ношения Брони (Подмастерье), Стиль боя с Двуручным Оружием (Ученик), Стиль боя с Оружием и Щитом (Ученик)

Типы оружия: Луки, Рукопашная, и Тяжёлые клинки

Снаряжение

Лёгкие Латы, Короткий Лук и Двуручный Меч

ДРАКОНЧИК (DRAGONLING)

Дракончики– четырёхногие рептилии, которые обитают в подземных лабиринтах и иногда– в лесах Ферелдена. Они– быстрые и агрессивные хищники размером примерно с молодого оленя. Дракончики чаще всего охотятся небольшими стаями от трёх до пяти особей, но даже одно такое создание не следует недооценивать хотя бы из-за острых зубов и крючковатых когтей. Они довольно умные существа, но не особо крепкие, просто очень быстрые. Как и почти легендарные драконы, в честь которых дракончики получили своё название, они могут выдыхать язычки пламени.

ДРАКОНЧИК	
Способности (Фокусы)	
2	Сила (Когти, Прыжки)
5	Ловкость (Инициатива)
2	Телосложение (Бег)
3	Восприятие (Зоркость)

-1	Разум
1	Воля
0	Магия
-1	Общение

Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
16	15	15	3

Атака		
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**
Укус	+5	1к6+2
Когти	+4	2к6+2
Огненное дыхание	+5	2к6

Умения

Любимые приёмы: Мощный Удар и Пробивание Брони

Огненное дыхание (Fire Gout): Дракончик может выдыхать пламя, что считается дальнобойной атакой. Малая дальность Огненного Дыхания равна 6 ярдам, а высокая дальность– 12.

Приём Быстрого Укуса (Quick Bite Stunt): Сделав успешную атаку когтями, дракончик может использовать приём Быстрого Укуса, который стоит 2 SP. Укус должен иметь ту же цель, что предшествующая ему атака. Если при этом броске на двух и более кубиках выпадают одинаковые результаты, дракончик не получает очков приёмов.

Крепкая Шкура (Tough Hide): Чешуя дракончиков даёт им класс брони, равный 3.

ФЕРЕЛДЕНСКИЙ БАНДИТ (FERELDEN BRIGAND)

Всегда найдутся те, кто избирает своими жертвами более слабых и невезучих. В Ферелдене такие головорезы избирают своей мишенью самых угнетённых и беззащитных, например, городских эльфов и бедняков. Демонстрация внушительной силы отпугнёт большинство разбойничьих банд, заставив их искать жертву послабее. Одновременно некоторые Орлесианские вельможи, желающие сделать обстановку в Ферелдене настолько нестабильной, насколько смогут, до сих пор секретно поддерживают самых грозных из этих головорезов деньгами и оружием. Во главе банды может стоять только сильный, поэтому среди таких головорезов, не особо отягощённых вопросами верности или чести, нередко случаются драки за власть.

ФЕРЕЛДЕНСКИЙ БАНДИТ	
Способности (Фокусы)	
2	Сила (Лазание)
2	Ловкость (Ловкость рук, Лёгкие клинки, Скрытность)
1	Телосложение (Выпивка)
1	Восприятие (Зоркость)
0	Разум (Оценка)
0	Воля
0	Магия
2	Общение (Обман, Азартные Игры)

Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
12	18	12	3

Атака		
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**
Кинжал	+4	1к6+3
Короткий лук	+2	1к6+2
Короткий меч	+4	1к6+4

Умения

Любимые приёмы: Молниеносный Удар и Рывок

Таланты: Опыт Ношения Брони (Ученик), Стиль боя с Двумя Оружиями (Подмастерье), Разведка (Ученик)

Типы оружия: Луки, Рукопашная, и Лёгкие клинки

Снаряжение

Кинжал, Лёгкая Кожаная Броня, и Короткий Лук

БОЕВОЙ ПЁС МАБАРИ (MABARI WAR DOG)

Из всех собачьих пород, выведенных в Ферелдене, ни одна не ценится так высоко и славится так широко, как Мабари. Эта слава заслужена: Мабари– умные боевые псы, которые способны понимать человеческую речь и сложные команды. Большая часть Мабари будет привязана к одному воину, будет сражаться за него и следовать за ним до самой смерти; есть много историй о Мабари, которые мстили за павшего хозяина, а потом ложились рядом с его телом и умирали.

Мабари– огромные мастифы с примесью волчьей крови, ростом и шириной "в плечах" примерно с гнома. Хозяева (или "товарищи", как предпочитают называть себя большинство владельцев мабари) частенько, чтобы отличить своего пса от других в разгар сражения, наносят ему на шерсть особую боевую раскраску. Одновременно многие ферелденцы, которым часто приходится сражаться бок о бок с мабари, "душатся" сильно пахнущей краской под названием "каддис", что позволяет собакам быстро узнавать своих союзников. Благодаря своим достоинствам, "беспощадные" Мабари известны на весь мир.

БОЕВОЙ ПЁС МАБАРИ	
Способности (Фокусы)	
2	Сила (Прыжки)
3	Ловкость (Укус)
2	Телосложение (Бег)
2	Восприятие (Нюх, Выслеживание)
-1	Разум
1	Воля (Мораль)

-1	Магия
0	Общение

Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
16	25	13	0

Атака		
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**
Укус	+5	1к6+4

Умения

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Мощный Удар

ОДЕРЖИМЫЕ МЕРТВЕЦЫ (POSSESSED CORSPSES)

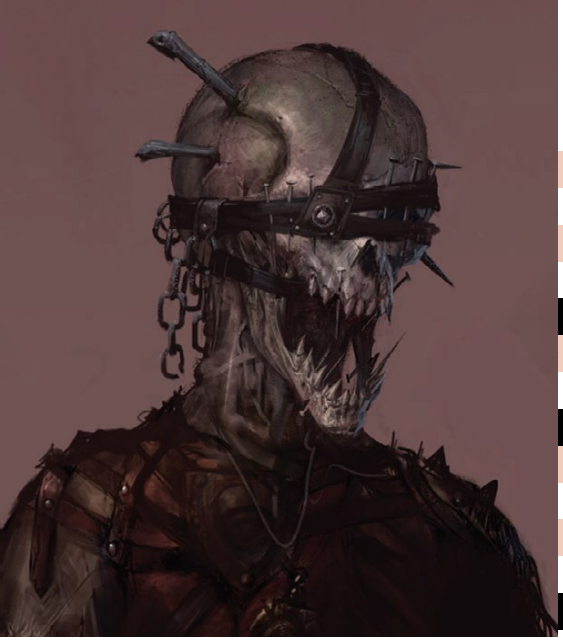
Демоны Тени жадны до удовольствий мира, которые они чуют сквозь Завесу. Эта жажда заставляет их ощущать Тень тюрьмой и постоянно пробовать на прочность её стены. Когда демону наконец удаётся прорваться сквозь Завесу, он ищет тело, в которое вселяется, и пребывает там до тех пор, пока не будет изгнан обратно в Тень. К несчастью для них, Завеса становится тоньше в тех местах, где произошло много смертей– например, на полях сражений или в чумных деревнях, и многие демоны по ошибке захватывают тела мертвецов. Ярость и разочарование, которое охватывает их в этом случае, трудно представить. Наконец-то прорваться в мир живых, полный удовольствий, только для того, чтобы оказаться запертым в трупе, который чуть-чуть на части не разваливается! Почти всегда такие демоны сходят с ума; то подобие рассудительности, которым обладает их вид, уступает место буйному безумию.

Тип демона и состояние трупа, который он захватил, определяет способности этого жуткого плода слияния двух сущностей. Согласно учению Церкви, каждый из демонов связан с одним из Пяти Великих Грехов. Вот они, от самого слабого к самому сильному: Гнев, Голод, Праздность, Похоть и Гордыня. Разрушение одержимого мертвеца отсылает демона обратно в Тень. Виды одержимых мертвецов, чаще всего встречающихся в Ферелдене, представлены ниже.

СКЕЛЕТ (SKELETON)

Скелет– как ясно из его названия– ходячая кучка костей, управляемая демоном гнева (rage demon). Это безумные существа, которые либо бесцельно бродят по округе, либо лежат неподвижно на том месте, где "умерли", пока мимо не пройдёт кто-нибудь живой. Их ярость ужасна: они накидываются на всех живых существ, что увидят, и атакуют до тех пор, пока не будут разрублены на мелкие кусочки. Если тела принадлежали воинам, павшим на поле боя, и они были вооружены, то скелеты воспользуются оружием. Иначе они просто будут раздирать плоть врагов обломками пальцев.

СКЕЛЕТ	**ДЕМОН ГНЕВА**
Способности (Фокусы)	
3	Сила (Когти)
2	Ловкость
2	Телосложение (Выносливость)
0	Восприятие



-2	Разум
2	Воля
1	Магия
-2	Общение

Боевые характеристики

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
10	17	12	0

Атака

Оружие	Бросок атаки	Урон
Лук	+2	1к6+6
Двуручный меч	+3	2к6+3
Когти	+5	1к6+5

Умения

Любимые приёмы: Могучий Удар и Пробивание Брони

Буйное Безумие (Howling Madness): Демон, который вселился в скелет, безумен. Все броски на Волю (Мораль), которые ему может потребоваться сделать, удаются автоматически.

Типы Оружия: Дробящее, Луки и Копья

Снаряжение

Двуручное Копьё или Лук

КЛЫКАСТЫЙ СКЕЛЕТ (FANGED SKELETON)

Клыкастые скелеты в общих чертах схожи с обычными скелетами, но демон голода (hunger demon), управляющий мертвецом, превращает его в более сильное существо, чьи зубы, повинуясь чудовищной воле демона, вырастают длинными и острыми. Они обладают более острыми чувствами, нежели их младшие братья, и будут использовать всё оружие, которое возможно. Иначе они задействуют зубы и когти– последние получаются из остро наточенных обломков пальцев. Клыкастые скелеты будут пить кровь жертв, восстанавливая таким образом силы; магический механизм такого питания до сих пор остаётся загадкой для Ферелденских учёных.

КЛЫКАСТЫЙ СКЕЛЕТ	ДЕМОН ГОЛОДА

Способности (Фокусы)

3	Сила (Когти, Тяжёлые Клинки)
2	Ловкость (Укус)
3	Телосложение (Выносливость)
0	Восприятие
-1	Разум
2	Воля
2	Магия
-2	Общение

Боевые характеристики

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
9	22	12	4

Атака

Оружие	Бросок атаки	Урон
Укус	+4	1к6+3
Когти	+5	1к6+5

Длинный Меч	+5	2к6+3

Умения

Исцеление Кровью (Blood Healing): Когда клыкастый скелет кусает бессознательного или убитого врага, он восстанавливает 2к6 Здоровья за высосанную кровь. Если приём используется против бессознательного врага, то он считается ударом милосердия.

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Могучий Удар.

Буйное Безумие (Howling Madness): Демон, который вселился в клыкастый скелет, безумен. Все броски на Волю (Мораль), которые ему может потребоваться сделать, удаются автоматически.

Таланты: Опыт Ношения Брони (Ученик) и Стиль боя с Одним Оружием (Ученик).

Типы Оружия: Топоры, Лёгкие Клинки, и Тяжёлые Клинки

Снаряжение

Тяжёлый Кожаный Доспех и Длинный Меч

РАЗЪЯРЁННЫЙ МЕРТВЕЦ (ENRAGED CORPSE)

Демон ярости, который прорывается сквозь Завесу в первый раз, обладает чуть большей силой, и может поднять относительно свежее тело. Они неуклюжие, но сильные противники, хотя вначале производят впечатление обратного. Степень разложения тела может колебаться, как и облик, в зависимости от того, какой смертью умер обладатель тела. Их ярость столь сильна, что они душат жертв голыми руками.

РАЗЪЯРЁННЫЙ МЕРТВЕЦ	**ДЕМОН ГНЕВА**
Способности (Фокусы)	
4	Сила (Когти, Запугивание)
0	Ловкость
4	Телосложение (Выносливость)
0	Восприятие
1	Разум
2	Воля
2	Магия
-2	Общение

Боевые характеристики

Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
8	40	10	0

Атака

Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**
Когти	+6	1к6+6

Умения

Любимые приёмы: Обезоруживание и Удушение

Буйное Безумие (Howling Madness): Демон, который вселился в разъярённого мертвеца, безумен. Все броски на Волю (Мораль), которые ему может потребоваться сделать, удаются автоматически.

Удушение (Strangle): Разъярённый мертвец может использовать в ближнем бою Удушение как специальный приём за 3 SP. Жертва немедленно получает 1к6 проникающего урона. Жертва может попробовать освободиться, когда придёт черёд её хода, сделав успешный бросок на Силу (Мощь) против Силы (Мощи) мертвеца. Если бросок провален, то жертва снова получает 1к6 проникающего урона. В свой ход разъяренный мертвец может продолжать душить жертву, используя основное действие. Если он выигрывает встречный

бросок на Силу (Мощь), то причиняет ещё 1к6 проникающего урона; иначе жертва вырывается на свободу. Разъярённый мертвец может душить противника до тех пока продолжает выигрывать броски на Силу (Мощь).
Таланты: Опыт Ношения Брони (Ученик) и Стиль боя с Одним Оружием (Ученик).
Типы Оружия: Топоры, Лёгкие Клинки, и Тяжёлые Клинки

Снаряжение

Тяжёлый Кожаный Доспех и Длинный Меч

МЕРТВЕЦ-ПОЖИРАТЕЛЬ (DEVOURING CORPSE)

Терзаемые ужасным голодом, мертвецы-пожиратели собираются вместе и нападают всей кучей на любое живое существо, которое оказывается в поле их зрения. Голод, который их мучает, неутолим, а жажда жизни столь сильна, что они могут высасывать жизненную энергию противников простым касанием. Мертвецы-пожиратели обычно не используют оружие, предпочитая отрывать от своих жертв куски мяса голыми руками и пожирать их так быстро, как только могут.

МЕРТВЕЦ-ПОЖИРАТЕЛЬ			**ДЕМОН ГОЛОДА**
Способности (Фокусы)			
3	Сила (Когти, Запугивание)		
2	Ловкость		
4	Телосложение (Выносливость)		
0	Восприятие		
0	Разум		
2	Воля		
2	Магия		
-2	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
8	30	12	0
Атака			
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**	
Когти	+5	1к6+5	

Умения

Высасывание Жизни (Drain Life): Мертвецы-пожиратели могут высосать жизнь из ближайшего противника, используя специальный приём за 5 SP. Все враги в радиусе 6 ярдов вокруг мертвеца-пожирателя получают 1к6 проникающего урона, а он восстанавливает количество здоровья, равное сумме причинённого урона.
Любимые приёмы: Высасывание жизни и Пробить броню
Буйное Безумие (Howling Madness): Демон, который вселился в разъярённого мертвеца, безумен. Все броски на Волю (Мораль), которые ему может потребоваться сделать, удаются автоматически.

КРЫСА, ГИГАНТСКАЯ (RAT, GIANT)

Гигантские крысы в основном встречаются на Глубинных Тропах, но, поскольку они размножаются очень быстро, некоторые особи вынуждены выбираться в наземный мир. Крысы– отличные мусорщики, которые найдут еду везде, где это только возможно. Одна

гигантская крыса– не очень-то серьёзный противник, однако они выходят на охоту стаями внушительных размеров.

КРЫСА, ГИГАНТСКАЯ			
Способности (Фокусы)			
1	Сила		
2	Ловкость (Укус, Скрытность)		
2	Телосложение		
2	Восприятие (Нюх)		
-2	Разум		
1	Воля		
0	Магия		
-3	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
14	12	12	0
Атака			
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**	
Укус	+4	1к6+1	
Умения			

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Могучий Удар

Все на Одного (Swarm Tactics): Гигантская крыса может применить особый приём Все на Одного, потратив на это 3 SP. Это позволяет любой другой гигантской крысе сделать немедленную атаку по цели, если она с ней соседствует (находится не далее двух ярдов). Если при броске на атаку на двух или более кубиках выпадут одинаковые значения, она не получает очков приёмов. Гигантские крысы, которые ещё не делали ходов в текущем раунде, действуют, когда придёт их черёд, как обычно, даже если совершили бонусную атаку, которую предоставляет этот приём.

ТЕНЬ (SHADE)

Беспокойные духи умерших, тени– остатки заблудших душ, выскользнувшие из Тени в мир смертных. Они не помнят, что когда-то были живыми, ощущая лишь пустоту и невосполнимую потерю; это чувство заставляет их искать живых существ. Поначалу они просто наблюдают за ними из сумрака, но вскоре преисполняются завистью и желанием забрать их жизни. По мере того, как их ярость растёт, они начинают высасывать энергию окружающих, сила духа которых иссушается от одного присутствия тени. Тени выглядят как иссиня-чёрные сгустки мрака, принимающие форму, отдалённо похожую на фигуру человека. Несмотря на то, что они утоляют голод жизненной энергией, они избегают мест, где её концентрация велика– например, городов или лесов. Они поселяются в заброшенных местах и

поджидают неосторожных путников. У них нет никаких мыслей, только голод, причину которого они едва ли понимают.

ТЕНЬ			
Способности (Фокусы)			
-3	Сила		
5	Ловкость (Скрытность)		
0	Телосложение		
1	Восприятие		
0	Разум		
4	Воля		
4	Магия		
-2	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
15	30	15	0
Атака			
Оружие		**Бросок атаки**	**Урон**
Иссушающее касание		+5	1к6+4 проникающий
Умения			

Иссушающая Аура (Draining Aura): За 4 SP тень может использовать особый приём Иссушающей Ауры. Все противники в радиусе 4 ярдов получают 1к6 проникающего урона от того, что тень высасывает их жизненную энергию.

Иссушающее Касание (Draining Toucuch): Касание тени иссушает жизненную энергию жертвы. Оно причиняет 1к6 + Магия проникающего урона.

Любимые приёмы: Иссушающая Аура и Молниеносная Атака.

Бестелесный (Incorporeal): Тени бестелесны и их присутствие в материальном мире непрочно. Особенности рельефа не оказывают на них никакого воздействия. Как правило, только магические атаки (заклинания или удары магическим оружием) могут причинить им урон, остальное же оружие просто пройдёт сквозь них. Атакующий персонаж может использовать специальный приём Разрушения Духа (Spirit Bane) за 3 SP. Оружие героя наносит обычный урон, однако к нему прибавляется бонус Магии, а не Силы, как обычно. Например, персонаж с Магией 2, вооружённый длинным мечом, причинит тени 2к6+2 урона, используя Разрушение Духа.

ПАУК, ГИГАНТСКИЙ (SPIDER, GIANT)

Эти огромные восьминогие, которых кода-то можно было найти только на Глубинных Тропах, изначально были выведены гномами, чтобы избавить их от летучих мышей, заполонивших пещеры. Гномы называли их "глубинными ползунами", и в течение многих веков их количество тщательно контролировалось. Когда силы гномов вынуждены были отступить перед стремительно продвигающимися вперёд порождениями тьмы, глубинные ползуны в скором времени быстро размножились, ибо нашли новый источник питания: генлоков. Сейчас

гигантскими пауками кишат все Глубинные Тропы, а их популяция выросла настолько, что они просочились во многие леса на поверхности земли.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК			
Способности (Фокусы)			
3	Сила (Запугивание, Прыжки)		
4	Ловкость (Укус, Скрытность)		
3	Телосложение		
3	Восприятие (Осязание)		
-2	Разум		
1	Воля		
0	Магия		
-1	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
14	35	14	5
Атака			
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**	
Укус	+6	2к6+3	
Умения			

Хитиновый панцирь (Exoskeleton): Твёрдый панцирь гигантского паука даёт этому существу класс брони, равный 5.

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Ядовитый Укус (Poison Bit)

Ядовитый Укус (Poison Bit): Гигантский паук может впрыснуть в рану яд, потратив на этот особый приём 2 SP. Яд ослабляет жертву, так что та получает штраф -2 к Ловкости до конца сцены, либо пока не будет исцелена магией (заклинание "исцеление").

Ползать по стенам (Wall Crawler): Гигантские пауки могут передвигаться по стенам и по потолкам.

Паутина (Web): Использовав основное действие, гигантский паук может опутать паутиной противника, находящегося не далее 12 ярдов. Цель должна сделать успешный бросок на Ловкость (Акробатику) против сложности 11 или застыть неподвижно. Союзник может освободить цель заклинания, или она может освободиться сама, сделав успешный бросок на Силу (Мощь) против сложности 13. Это единственное действие, которое может предпринимать опутанная паутиной цель, пока не освободиться.

ОСКВЕРНЁННЫЕ ПОРОЖДЕНИЯМИ ТЬМЫ ВУРДАЛАКИ (TAINTED DARKSPAWN GHOULS)

Большинство порождений тьмы несёт в себе моровую заразу, болезнь, которая в большинстве случаев убивает других существ. Те, кому не повезло стать "осквернёнными", вскоре начинают биться в агонии и безумии. Существ, которые были заражены и которым каким-то образом удалось выжить, в Ферелдене называют "вурдалаками" ("ghoul"). Животные в этом случае всегда превращаются в ужасных хищников, убивающих всех, кто встретится им на пути. Жертвы с интеллектом повыше начинают искать порождений тьмы, чтобы присоединиться к ним, обычно как рабы, хотя сильные бойцы могут войти в число пехоты. Это жалкие создания, глаза которых наполнены безумием и отвращением к тому, чем они стали. Тела многих из них под воздействием скверны меняются физически: например, у них вырастают костяные шипы или другие свидетельства их извращённой природы.

МОРОВОЙ ВОЛК (BLIGHT WOLF)

Учёные считают, что животные не могут по-настоящему возненавидеть себя, но если бы могли, то первыми бы это сделали моровые волки. Заражённый скверной, волк будет убит членами своей же стаи; покинув её, он потеряет смысл жизни, и вынужден будет объединиться с другими моровыми волками, жалкими больными созданиями, чтобы служить своим хозяевам– порождениям тьмы. Порождения тьмы используют волков для охоты, и они достигают немалых успехов. Моровой волк-одиночка– оживший ночной кошмар, который кидается на любое существо из плоти и крови, какое учует– а чутьё у них острое…

МОРОВОЙ ВОЛК	
Способности (Фокусы)	
2	Сила (Прыжки)
2	Ловкость (Укус, Скрытность)
3	Телосложение (Бег)
3	Восприятие (Слух, Нюх)
-2	Разум
1	Воля
0	Магия
0	Общение

Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
10	25	12	3

Атака		
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**
Укус	+4	1к6+4

Умения

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Молниеносная Атака

Таланты: Рукопашный бой (Подмастерье)

Крепкая Шкура (Tough Hide): Костяные выросты на теле морового волка дают им Класс Брони, равный 3.

ВУРДАЛАК (GHOUL)

Вурдалаки были людьми, сильными и телом, и духом, – иначе бы они не пережили заражения Скверной. Однако все их силы уходят на то, чтобы выжить, вопреки пожирающей их заразе. Вурдалаки ходят по пятам за своими хозяевами– порождениями тьмы, и служат им до самой смерти, которая, как правило, наступает через несколько месяцев после превращения. Многие вурдалаки полностью теряют разум, и будут, как животные, драть своих врагов обломками ногтей. Остальные сохраняют какие-то крохи интеллекта и могут использовать оружие, а иногда даже изготавливают его для порождений тьмы.

ВУРДАЛАК	ОСКВЕРНЁННЫЙ ПОРОЖДЕНИЯМИ
Способности (Фокусы)	
2	Сила (Дробящее, Запугивание)
2	Ловкость
2	Телосложение (Выносливость)
2	Восприятие
-1	Разум
1	Воля (Мораль)
1	Магия
0	Общение

Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс брони**
10	20	12	3

Атака		
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**
Кулак	+2	1к6+2
Молот	+4	1к6+5

Умения

Безумные (Crazed): Упыри почти не обладают инстинктом самосохранения. Если группа упырей проваливает бросок на Волю (Мораль), они могут его перебросить. Однако второй результат они обязаны оставить.

Любимые приёмы: Обезоруживание и Сбить с Ног

***Таланты*:** Рукопашный бой (Подмастерье)

Типы оружия: Дробящее и Рукопашная.

Снаряжение

Лёгкая Кожаная Броня

НАГРАДЫ

Поскольку персонажи игроков регулярно рискуют жизнью и получают дырки в шкуре, их усилия должны быть вознаграждены. Это единственная сфера, где необходимо использовать вашу власть как ДМа на полную катушку. Какие награды вы раздаёте и насколько часто– всё это задаст тон вашей компании. В этой главе будет рассказано о разных типах наград и даны советы по их использованию.

ОЧКИ ОПЫТА (Experience Points)

Очки опыта (Experience Points), или XP– награда, которая больше всего ценится игроками и чаще всего им выдаётся. Количество опыта показывает, как со временем персонажи оттачивают свои умения, извлекая уроки и из побед, и из поражений. Когда герой набирает определённое количество XP, он получает новый уровень, а вместе с ним– новые классовые умения и повышение способностей.

Как только герой получает новый уровень, происходит следующее:

- Здоровье героя увеличивается на 1к6 + Телосложение.
- Одна из способностей героя увеличивается на 1. Это должна быть основная способность на чётном уровне и дополнительная– на нечётном.
- Герой может взять новый фокус способности. Это должен быть фокус основной способности на чётном уровне и фокус дополнительной– на нечётном.

- На каждом уровне герой получает новое классовое умение.

За повышение уровня своих героев отвечают игроки, но вы должны помочь, если у них возникнут вопросы, и непременно посмотреть, какой путь развития они выбрали, чтобы лучше знать, на что способны персонажи.

Таблица Повышения Уровня (Level Advancement), представленная ниже, содержит суммарное количество очков опыта (XP), которое необходимо персонажу для достижения определённого уровня. В сетах 2, 3 и 4 эта таблица будет расширена вплоть до 20 уровня.

Повышение уровня	
XP	Уровень
0-1,999	1
2,000-4,499	2
4,500-7,499	3
7,500-10,999	4
11,000-14,999	5

РАЗМЕРЫ НАГРАД В XP

Как вы можете заметить, раздавая XP в качестве награды, вы контролируете ход компании. Если вы раздаёте опыт щедрой рукой, герои быстро продвигаются вверх по уровням и регулярно получают новые классовые умения. В случае более скромных наград, героям придётся потрудиться, чтобы заработать уровень. Поскольку все партии разные, одного-единственного "правильного" способа вести компанию нет, однако вы не должны злить игроков своей скупостью– или заставить их скучать, будучи слишком щедрым.

Как вы знаете, приключение основано на последовательности сцен, и именно сцена является той единицей, за которую начисляется опыт. В конце каждой игровой сессии, даже самой короткой, мысленно вернитесь к каждой отыгранной сцене и оцените то, как она была отыграна. Насколько она была сложна для партии? Было ли у них достаточно ресурсов– денег, помощников, очков Здоровья или Маны– чтобы преодолеть её? Хорошенько подумав над этим, присвойте каждой сцене одну из указанных ниже категорий сложности и наградите игроков количеством XP, указанным в таблице Награждение Опытом (Experience Point Rewards).

- **Повседневность (Routine):** Ничего особенного или опасного во время сцены не произошло. В эту категорию попадает большинство повседневных сцен. Персонаж не получает XP за покупки в магазине, поездки, в которых ничего не случается, или частные беседы.

- **Просто (Easy):** Герои преодолевают все препятствия быстро и умело. Опасность провала была невелика, и у них было достаточно ресурсов, чтобы успешно выполнить дело.

- **Средне (Average):** Герои не были вымотаны до предела, однако сцена стала настоящим испытанием. Для выполнения задач пришлось приложить усилия, и им пришлось задействовать ощутимое количество ресурсов.

- **Тяжело (Hard):** Героям пришлось нелегко. Сцена заняла много времени, в ходе которого было потрачено много ресурсов. Герои были в смертельной опасности, а кто-то из них, быть может, даже умер.

Награждение Опытом	
Сцена	Награда
Повседневность (Routine)	0 XP
Просто (Easy)	100 XP
Средне (Average)	200 XP
Тяжело (Hard)	300 XP

Пример: *Стив только что закончил короткую сессию по Dragon Age, и теперь ему необходимо выдать партии XP. Всего в сессии было три сцены: сцена отыгрыша в таверне, бой на улице и вновь сцена отыгрыша разговора с капитаном стражи. В таверне герои пытались собрать кое-какие сведения. Герои разговаривали с посетителями и открыли для себя пару новых вещей, но Стив всё равно относит её к категории повседневности. Выйдя из таверны, персонажи попали в засаду головорезов. Стив не ожидал, что этот бой будет трудным для партии, но у героев случилась полоса невезения, а головорезы, наоборот, успешно использовали приёмы. Здоровье одного из героев упало до 0, и он чуть не умер, а партийный маг израсходовал половину своей маны. Так что Стив отнёс эту сцену к категории тяжёлых. И, наконец, в последней сцене капитан стражи задерживает партию за драку на улице. Он хочет отправить их в тюрьму за убийство, и не расположен выслушивать возражения. На то, чтобы убедить его, что это была самозащита, уходит некоторое время. В конце концов, он отпускает персонажей, но с тем условием, что они расследуют небольшое происшествие в близлежащей деревне. Стив решает, что это была сцена средней тяжести. Каждый герой получает за сессию 500 XP (0 за сцену в таверне, 300 за засаду, и 200 за переговоры с капитаном стражи).*

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ОПЫТ

В некоторых ситуациях вам, возможно, захочется раздать дополнительный опыт. Самое подходящее время для этого– успешное завершение приключения или большой сюжетной арки. Этот маленький бонус– способ сказать игрокам, что они хорошо сработали или достигли особых успехов. Каков будет размер награды, решайте сами, однако не следует давать больше 300 XP за приключение и 500 за большую сюжетную арку.

Некоторые ДМы дают отдельным игрокам бонусный опыт за хороший отыгрыш, то есть за то, что их поступки соответствуют характеру персонажа, невзирая на обстоятельства, или за то, что они поддерживают энтузиазм в остальной команде. Другие ДМы избегают такой практики, поскольку это приводит к ссорами между игроками. Если вы решили награждать игроков за отыгрыш, то давайте не больше 100 XP за сессию.

РЕПУТАЦИЯ

По мере того, как персонаж игрока совершает приключения, его слава распространяется по округе. Со временем он сталкивается со всё более и более страшными противниками, что порождает новые сказания о его героизме. Игровые персонажи вдруг увидят, что хорошая репутация даёт им немалые преимущества. Например, в гостинице может не оказаться свободной комнаты для какого-то безымянного приключенца– однако местечко для великого воителя, вырезавшего шайку местных разбойников, найдётся непременно.

За свои деяния персонажи также получают громко звучащие имена, к примеру: "Хитрец", "Дровосек со Щитом", или "Огнерукий". Нарекайте их подобными героическими прозвищами, когда какому-нибудь из их героических деяний находится много свидетелей.

Во время игры не забывайте, что репутация может быть разная и может иметь разные эффекты. Репутация бесстрашного рыцаря– неплохо для продвижения по карьерной лестнице, но у такого героя возникнут трудности, когда появится необходимость разнюхать пару секретов преступного мира, даже если делается это с самыми благими намерениями.

В то же время не забывайте, что репутация работает и в обратную сторону. Герои, которые убегают от опасностей, пасуют в критических обстоятельствах, или лгут, обманывают и воруют, вскоре обнаружат, что их репутация ниже некуда. Приключенцам, которым не доверяют, будет труднее узнавать информацию, торговцы будут завышать цены на продажу снаряжения, и мало кто откликнется на их зов о помощи, если таковой прозвучит. Подобные последствия плохой репутации– эффективная мотивация игроков к действиям, которые её повышают. ДМ не может контролировать игроков непосредственно, но очень немногим игрокам понравится услышать нелестные слухи о своих персонажах.

ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛИ (Goal Fulfillment)

На этапе создания персонажа каждый игрок должен написать список целей (goals) своего персонажа. Вплетение в модуль квестов, которые дают приключенцам шанс достичь поставленных целей– само по себе награда, поскольку оно показывает, что вы обладаете ценным умением смотреть на мир глазами персонажа, созданного игроком. Когда герой выполняет одну из своих задач, как правило, после долгой и тяжёлой борьбы, он заслуживает большего поощрения, чем очередной подачки в 100 серебряных монет.

Тогда как основная история идёт своим чередом, вы должны искать способ включить в неё квест персонажа; возможно, стоит даже создать отдельное приключение, основанное на целях одного или нескольких игроков.

Поскольку достижение долговременных целей хорошо окупается, вдохновляйте игроков на то, чтобы они придумывали своим персонажам новые цели, как только старые достигнуты, и продолжайте вплетать их в свои компании.

СОКРОВИЩА (TREASURE)

Деньги на Тедасе– немалая сила, а потому сокровище– другая (наряду с XP) распространённая награда. Однако будьте осторожны и не перестарайтесь. Если герой вернётся из приключения, гружёный золотом, у него не будет причин вновь отправляться в приключения. Конечно же, большое богатство привлекает нежелательное внимание и тоже может стать источником приключений.

Если желаете наградить игрока сокровищами, то обратитесь к таблице Размер Сокровища. В ней даны примерные суммы наград, которые вы можете использовать, или изменить, если посчитаете нужным. Количество сокровищ исчисляется в серебряных монетах, однако оно может быть представлено как в виде других денежных единиц, так и в виде драгоценных камней, ювелирных изделий и тому подобного.

РАЗМЕР СОКРОВИЩА	
Размер	Количество
Незначительное (Trifling Treasure)	1к6 серебряных монет
Маленькое (Paltry Treasure)	3к6 серебряных монет
Среднее (Middling Treasure)	2к6 x 10 серебряных монет
Внушительное (Substantial Treasure)	2к6 x 100 серебряных монет
Большое (Abundant Treasure)	4к6 x 100 серебряных монет
Щедрое (Lavish Treasure)	6к6 x 100 серебряных монет

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ (MAGIC ITEMS)

Конечно же, самая большая награда, которую только может получить персонаж– это волшебный предмет. Они редко встречаются и дорого стоят, но те, кому они попали в руки, могут считать себя везунчиками. Магические предметы создаются с помощью лириума (lyrium), уникального минерала, залежи которого находятся глубоко под землёй и который издаёт странные звуки. Сырой лириум очень опасен, особенно для тех, кто наделён магической силой. Только гномы могут добывать его, не подвергаясь опасности. Руду минерала очищают, перерабатывая в порошок или масло, уже безопасное для использования.

Предметы можно зачаровать, однако только с помощью лириума магию можно сделать постоянной. Гномы, хоть и абсолютно не способны к магии, – великолепные ремесленники, которые уже на протяжении многих веков изготавливают магические предметы с помощью лириума. В Круге Магов эту роль играют Формари (Formari). Ими становятся некоторые Усмирённые (Tranquil), те, кто вместо того, чтобы стать магом, предпочли пройти ритуал усмирения. Ритуал полностью уничтожает связь человека с Тенью, в результате чего тот не может стать одержимым. Однако одновременно теряется способность видеть сны и испытывать эмоции. Усмирённые не могут использовать магию, а потому им поручаются дела, связанные с торговлей и бумагами, которые они исполняют с блеском, благодаря способности сохранять концентрацию длительное время. Некоторые Усмирённые используют свои особые силы для того, чтобы помогать создавать волшебные предметы. Они обрабатывают предметы лириумом, чтобы потом маги вложили в них волшебство.

Если говорить в общем, существует два типа магических предметов: постоянного действия (permanent) и временного (temporary). Чары, лежащие на предметах временного действия, развеиваются со временем, либо они годны только для одного использования. Хороший пример предмета временного действия– зелья. Поскольку их изготовление ведётся по проверенным рецептам и не занимает много времени, их много и они не уникальны. Предметы постоянного действия в корне отличаются. На каждый ушло большое количество лириума, и каждый из них– единственный в своём роде. По этой причине многие предметы постоянного действия имеют свои собственные имена и истории. Если вы создаёте для своего модуля волшебный предмет, сделайте его уникальным. Потом может появиться другой предмет с такими же свойствами, но имя и история должны отличаться.

Ниже представлены примеры волшебных предметов, которые подойдут низкоуровневым персонажам. Остальные вы найдёте в приключениях и дополнительных сетах.

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ ВРЕМЕННОГО ДЕЙСТВИЯ (TEMPORARY MAGIC ITEMS)

Сиянит (Glowstone)

Эти камни, изготовленные усмирёнными, являются более надёжным источником света, нежели факелы. В богатых городах вроде Вал Руайо (Val Royeaux) в Орлее их используют для освещения улиц, а Усмирённые получают деньги за то, что обходят их время от времени и заряжают вновь. Сияниты светятся с яркостью лампы в течение 2к6 месяцев. Переносные сияниты обычно помещаются в светонепроницаемые футляры.

Малое Целительное Зелье (Lesser Healing Potion)

Это зелье сделано из лечебных трав, заряженных Магией Созидания. Герой, использовавший его (действие активации), восстанавливает 2к6 + Телосложение очков Здоровья. Зелье не повышает Здоровье выше максимума; оно позволяет восстановить лишь то Здоровье, что потеряно.

Малое Лириумное Зелье (Lesser Lyrium Potion)

В этом зелье содержится небольшая порция обработанного лириума. Маг, который использует лириумное зелье (действие активации), восстанавливает 1к6 + Мана очков маны. Зелье не повышает Ману выше максимума; оно позволяет восстановить лишь ту Ману, что потеряна.

Стремительная Стрела (Swift Missile)

На стрелы и арбалетные болты могут быть наложены чары, увеличивающие точность выстрела. Герой, который делает выстрел стремительной стрелой, получает бонус +2 к броску атаки. Магии в каждой такой стреле хватает лишь на один выстрел.

Ранящая Стрела (Wounding Missile)

На стрелы и арбалетные болты могут быть наложены чары, увеличивающие урон от выстрела. Герой, который делает выстрел ранящей стрелой, получает бонус +2 к броску на урон. Магии в каждой такой стреле хватает лишь на один выстрел.

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ ПОСТОЯННОГО ДЕЙСТВИЯ (Permanent Magic Items)

Ботинки изгнанника (Boots of the Outlaw)

Круг создал эти ботинки в годы оккупации Ферелдена орлесианцами. Независимые бойцы вели партизанскую войну и потому постоянно были в бегах; эти ботинки до сих высоко ценятся среди ферелденских разведчиков. Тот, на ком они надеты, не оставляет следов на земле, отчего преследователям трудно его найти. Те, кто попытается выследить такого персонажа, получают штраф -3 к броску на Восприятие (Выслеживание).

Ожерелье Служанки (Handmaiden's Necklace)

Это красивое аметистовое ожерелье было даровано служанке орлесианского аристократа, влюблённым в неё магом. На большом балу хозяйка увидела ожерелье на шее девушки, и на следующее утро служанка была найдена отравленной. Тот, на ком надето Ожерелье Служанки, получает бонус +1 к броскам на Общение (Убеждение, Соблазнение).

Шлем Орла (Helm of the Eagle)

История этого древнего шлема восходит к дням Века Славы (Glory Age). Это шедевр Аламаррских ремесленников, увенчанный бронзовым орлом. Тот, кто его носит, получает бонус +1 к броскам на Общение (Лидерство) и Волю (Отвага).

Проклятье Охотника (Hunter's Bane)

Этот длинный лук украшен символами Андруил (Andruil), эльфийской богини охоты. Долиец, когда-то использовавший его, был прославленным охотником, который подвергся преследованиям со стороны Церкви и в конце концов был убит. Персонаж, использующий Проклятье Охотника, получает бонус +1 к броскам на урон и атаку.

Кольцо Щита (Ring of Shielding)

Это железное кольцо, инкрустированное кусочками драконьей чешуи, создано магом-отступником. Тот, на ком оно надето, тратит на приём Щита Маны 2 очка приёмов вместо обычных 3. Только маги могут пользоваться свойствами Кольца Щита.

Щит Кузнеца (Smith's Targe)

Капли расплавленного металла, которые падают на пол гномьих кузен, обычно собирают и носят как талисман, приносящий удачу. Этот амулет сделан в форме маленького щита с причудливым узором, образованным каплями. Тот, кто его носит, один раз в день может перебросить один бросок на способность. Однако второй результат он обязан оставить.

Рубщик Порождений (Spawn Cleaver)

Гномий кузнец Сигард выковал этот боевой топор для сражений с порождениями тьмы на Глубинных Тропах. Он причиняет на 3 урона больше порождениям тьмы и осквернённым.

Мантия из Паучьего Шёлка (Spidersilk Cloak)

Созданная, как гласят легенды, ведьмами Дебрей Коркари, эта мантия искусно соткана из паутины гигантского паука и укреплена Магией Созидания. Тот, кто её носит, получает бонус +2 к броскам на Ловкость (Скрытность) и приобретает иммунитет к паутине гигантских пауков.

Кольчуга Доблести (Stalwart Mail)

Клеймо, на котором указано имя создателя этого комплекта лёгкой гномьей брони, давно стёрлось, однако сама броня даровала защиту в бою множеству воинов. В кольчуге есть вкрапления из нескольких пластин, и на каждой изображена голова кабана. Кольчуга Доблести имеет Класс Брони 6 и Штраф за Броню -1.

Клинок Гадюки (Viper's Blade)

Ассасин из Империи Тевинтер взял этот клинок с собой в Ферелден, чтобы вонзить в сердце неизвестной жертвы, однако был раскрыт и убит до того, как успел им воспользоваться. Обладатель Клинка Гадюки считается имеющим фокус Ловкости (Инициатива) и тратит на приём Перехвата Инициативы 3 очка приёмов вместо обычных 4.

Все права на мир, героев, правила etc принадлежат Bioware и Green Ronin Publishing. Данный перевод не является коммерческим. Переводчики не несут ответственности за коммерческое использование данных материалов.
Переводчик: Nalia
Корректор: Ася, Филатов